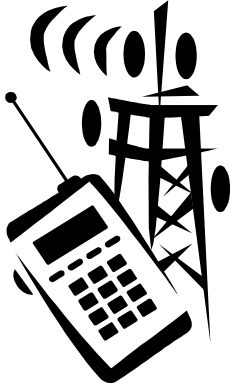


LAITEROJUN JÄLJILLÄ OPETUKSELLINEN DRAAMAPAKETTI 5-6 LK

Hiltunen & Konivuori.2012.





LAITEROJUN JÄLJILLÄ – OPETUKSELLINEN DRAAMAPAKETTI

Ohjeita ohjaajalle

Laiterojun jäljillä on 5-6 -luokkalaisille suunnattu kestävän kulutuksen -opetuspaketti, joka pohjaa draaman työtapoihin. Draamakokonaisuus koostuu kolmesta 1,5h kerrasta. Draamaohjelmat ovat suunniteltu siten, että ne soveltuvat myös ryhmille, joille draaman työtavat eivät ole ennestään tuttuja. Myös ohjaajalta ei vaadita draamamenetelmien syvempää tuntemusta, vaan ennemminkin rohkeutta leikkiin, joten luokanopettaja itse voi vetää tunnit luokalleen.

Draamaohjelmien sisällöt ovat

Osa I - jäteongelma

Osa II - elinkaari: kännykkä

Osa III - mitä voimme tehdä elektroniikkajätteen synnyn ehkäisemiseksi

Tämä materiaali on kaikkien vapaasti ladattavissa netistä. Opetuspaketin ovat suunnitelleet ympäristökasvattajat ja vihreä draama -ohjaajat Heli Konivuori ja Jaana Hiltunen Olvi-Säätiön tuella.

Vihreä draama

Vihreässä draamassa itseilmaisua ja teatterin elementtejä käytetään ympäristöasioiden käsittelyyn ja omien ympäristökäsitysten selkeyttämiseen. Vihreää draamaa ohjaavat ympäristökasvatukselliset tavoitteet. Vihreä draama -ohjelmissa käsitellään valittua ympäristöaihetta teatterin keinoin (mm. roolityöskentely ja improvisaatio) ja erilaisten toiminnallisten harjoitusten avulla.

Vihreässä draamassa ei ole kyse teatterin tekemisestä eikä näyttelemisestä vaan ympäristökasvatuksesta. Vihreässä draamassa kehoa ja ilmaisua käytetään ”työvälineenä”. Ajatukset ja mielikuvat, puheilmaisu, kehonkäyttö, aistit ja läsnäolo ovat tärkeitä vihreän draaman elementtejä.

Draamaohjelmien rakenne

Useimpien vihreä draama -ohjelmien rakenne koostuu virittäytymisestä, varsinaisesta aiheen käsittelystä ja lopetuksesta.

Virittäytyminen pitää sisällään tutustumis- ja lämmittelyharjoituksia. Ne toimivat johdantona draamatyöskentelyyn, tilaan ja teemaan. Tavoitteena on myös kiinnostuksen herättäminen, tunnelman ja ilmapiirin luominen. Mitä vieraampi ryhmä, sen tärkeämpiä ne ovat. Alun harjoitukset edesauttavat myös osallistujien läsnäoloa ja keskittymistä sekä vuorovaikutusta ja kontaktinottoa - ”Ollaan yhdessä tässä ja nyt” -tunnetta. Tämän vuoksi niitä ei pidä unohtaa tutunkaan ryhmän kanssa. Ryhmälle, joka ei ole työskennellyt draaman työtavoin aiemmin, virittäytyminen toimii myös matalana kynnyksenä



draamatyöskentelyyn.

Aiheen käsittelyssä edetään kuvitteellisesta ja yleisemmästä kaikkia koskettavasta tasosta todelliseen ja henkilökohtaiseen tasoon. Lopetus on draamassa yhtä tärkeä kuin aloituskin. Siinä kootaan draamakerran antia ja suunnataan katset tulevaan.

Ohjaajan rooli

Vihreässä draamassa ohjaajan tehtävänä on kuljettaa prosessia eteenpäin. Hän tukee ideoiden ja toimintatapojen kokeilemistä sekä kannustaa osallistujia pohtimiseen, omiin oivalluksiin ja oman tietoisuuden lisäämiseen. Tärkeää on ohjaajan oma into, rohkeus tehdä ja kokeilla, kyky hullutella ja heittäytyä. Ohjaajan ei kuitenkaan ole tarkoitus osallistua ryhmän toimintaan yhtenä ryhmän jäsenenä, vaan hänen tehtävänä on huolehtia draamaohjelman etenemisestä. Alun lämmittelyharjoituksiin ja lopetukseen ohjaajan tulee kuitenkin osallistua. Ohjaajan päätehtävänä on tarkkailla ryhmää ja tukea apua tarvitsevia. Lisäksi ohjaajalle kuuluu turvallisuudesta ja aikataulusta huolehtiminen. Hänellä on vastuu draamaprosessista ja -kerrasta.

Ohjelmien käytännön toteutus sisältää, muiden ohjausprosessien tavoin, erilaisia valmistelevia töitä. Tällaisia ovat mm. osallistujaryhmään, aikataulutukseen, tilaan ja välineisiin liittyvät käytännön asiat.

Ohjaajan tulee tuntee vetämänsä ohjelman runko ja tietää koko ajan mitä seuraavaksi tehdään. Siten hän voi keskittyä rauhassa itse tekemiseen, ilmapiiriin ja tilanteen aistimiseen. Aikataulutus kannattaa tehdä huolella. Ensimmäiseksi kannattaa selvittää käytettävissä oleva aika ja aikatauluttaa jokainen harjoitus erikseen. Näin voi helposti seurata ajankäyttöä ja joustaa aikataulusta tarvittaessa. Tätä varten kannattaa tehdä itselle prosessinkulusta oma muistilista, johon voi merkitä tarpeelliset asiat: harjoitukset, aikataulutukset, harjoitusten ryhmäkoot sekä mahdolliset muutokset. Listaa kannattaa pitää mukana ohjaustilanteessa ja seurata sitä tarpeen mukaan. Tämä luo ohjaajalle varman tunteen ja hän voi huoletta keskittyä ohjaamiseen.

Esittely ja pelisäännöt

Ensimmäiseksi ohjaaja kertoo mistä on kysymys, valottaa työtapaa ja käy läpi pelisäännöt. Ohjaaja kertoo esimerkiksi seuraavat asiat: Ei ole oikeita ja väriä vastauksia, ja vain osallistujien mielikuvitus luo rajat työskentelylle. Ideana on, että draamakerta toteutetaan yhdessä. Itse esityksiäkään ei kannata pelätä, tärkeintä on esityksen sanoma, ei roolisuoritus. Niiden tekemiseen kannattaa kuitenkin uskaltautua, vaikka se tuntuisikin aluksi vieraalta ja vaikealta. Tekemällä oppii.

Ohjaaja varmistaa, että aikataulu on kaikkien tiedossa. Tilan tuomat rajoitteet esimerkiksi äänenkäytölle ja yleiset säännöt kannattaa muistaa ja todeta yhteisesti osallistujille. Kännykät otetaan kokonaan pois päältä, mm. tekstiviestien ja kännykkäkuvaamisen estämiseksi.



Ryhmätyöskentely

Osallistujien työskennellessä pienryhmissä ohjaajan kannattaa seurata ryhmien työskentelyä huomaamattomasti. Hän voi kierrellä ja kuunnella, missä vaiheessa osallistujat ovat, tarvitsevatko ryhmät apua, mistä ja millä tasolla aiheesta keskustellaan. Ohjaaja voi kierrellä ryhmissä myös aivan avoimesti ja kysäistä kuinka paljon aikaa vielä tarvitaan. Tehtävää antaessa kannattaa mainita tehtävään käytettävä aika.

Lähteet

Hiltunen & Konivuori. 2005. Vihreä draama -kirja

Hiltunen & Konivuori. Vihreää draamaa tavaramaailmassa -julkaisu:

<http://www.kierratyskeskus.fi/files/27/tavaradraama.pdf>

Luonto-Liiton Eettistä elektroniikkaa -vihko:

http://www.luontoliitto.fi/pdf/luonto-liitto_eettista_elektroniikkaa.pdf

Lue lisää

Konivuori, Heli. Vihreää draamaa lelumaassa -julkaisu:

<http://www.kierratyskeskus.fi/files/28/leludraama.pdf>

Konivuori, Heli. Luonto-opastuksen suuntauksia ja menetelmiä -julkaisussa s. 47-50, Kosteikossa suhisee draamaohjelma:

<http://www.ymparisto.fi/download.asp?contentid=70404&lan=FI>

Hiltunen, Jaana. Luonto-Liiton julkaisu. Suden silmin.

<http://luontoliitto.fi/susiryhma/PDF/susraama.pdf>

Hiltunen, Jaana. Selviytymisseikkailu murtolukumetsässä- draamaohjelma 5-6 luokkalaisille:

<http://www.hyvinkaa.fi/Tiedostot/Luontokoulu%20Pikkutikka/Matematiikkaa%20luonnossa/metsadraama.pdf>

Lue lisää

Jätekukon lajitteluohjeet:

http://www.jatekukko.fi/www/fi/palvelupisteet/jateasemat/lajitteluohjeet_jateasemat.php



LAITEROJUN JÄLJILLÄ

Pääkohderyhmä: 5-6 -luokkalaiset

Tavoite: Hahmottaa elektroniikan erilaisia ympäristövaikutuksia ja omia käyttötapoja

Ryhmäkoko: 10-25 hlöä

Tila: luokka tai jokin muu tila, johon osallistujat mahtuvat hyvin piiriin, ja minne muut kuin osallistujat eivät pääse tai näe

OSA I

Tarvikkeet: kolme eriväristä palloa, lankakerää tms, taikasauva, ääniviesti (ohjaajan itse nauhoittama kts. kohta 4), sanansaattajan tunnus esim. sauva tai huivi, kivi.

A) VIRITTÄYTYMINEN TEEMAAN JA TILAAN

1. Pomppivat ketjut - keskittyminen

Osallistujat ovat piirissä, ohjaaja mukana. Piiriin laitetaan kiertämään esim. vihreä pallo siten, että pallo käy jokaisella ja palaa lopuksi ohjaajalle. Pallon saadessaan kukin kertoo etunimensä ja heittää pallon seuraavalle (ei järjestyksessä). Kierroksen jälkeen vihreä pallo laitetaan kiertämään uudelleen. Tavoitteena on, että pallo kiertää täysin samassa järjestyksessä piirin kaikilla jäsenillä, heidän samalla sanoen nimensä kuten aiemmin. Tätä jatketaan kunnes tässä onnistutaan.

Kun vihreä pallon kierros sujuu, otetaan seuraava pallo esim. sininen. Sininen pallo lähtee vuorostaan kiertämään piirissä (eri järjestyksessä kuin edellinen), jokaisen sanoessa vuorostaan, missä on hyvä, pallon saadessaan. Sama toistuu. Kun myös sininen pallo kiertää piirissä kohtuu hyvin, otetaan mukaan aiempi vihreä pallo. Tavoitteena on, että piirissä kiertää yhtä aikaa kaksi eri palloa, hyvänä päivänä kolme.

Pallojen asioita:

a) nimi b) missä olet hyvä c) lempipaikka ulkona

2. Taikasauva – irrottelu

Ohjaajalla on taikasauva, jota heiluttaessaan hän muuttaa osallistujat esimerkiksi esineiksi, eläimiksi, luontokappaleiksi tai miksi haluaa. Osallistujat liikkuvat tilassa ja ohjaajan sanoessa bling! He ottavat ohjaajan valitseman roolin. Esim. Ohjaaja sanoo: ”Bling, olette kaikki hattivateja. Osallistujat muuttuvat hattivateiksi ja alkaavat liikkua ja äännellä roolinsa mukaisesti. Rooli vaihtuu seuraavasta blingistä.

3. Ryhmiin jakautuminen

Ohjaaja antaa jokaiselle paperin, jossa lukee jokin äänne esim. yy, bee, ääh, nänä. (Vastaavasti voi myös kuiskata). Kukin alkaa äännellä saamansa lapun mukaisesti ja muodostaa samoin äännelevien kanssa ryhmän. Ryhmiä tehdään oppilasmäärän mukaisesti, pienryhmiä on enintään viisi ja pienryhmä koko on 3-5 henkilöä.

B) AIHEEN KÄSITTELY

4. Avunpyyntö ja aikasiirtymä – kiinnostuksen herättäminen

Ohjaajalla on nauhoitettuna viesti tulevaisuudesta esim. puhelimessa, jonka hän soittaa osallistujille. Vaihtoehtoisesti hän voi lukea oheisen viestin ääneen.

”Hyvät ihmiset, auttakaa, tarvitsemme apuanne tulevaisuudessa, pelastakaa meidät! Aikakone on ajastettu aktivoitumaan, joten viestin päätyttyä olette kaikki siirtyneet vuoteen 2112.”

Viestin loputtua kaikki ovat siirtyneet tulevaisuuteen viestin mukaisesti ja ohjaaja ottaa tulevaisuuden asukkaan, sanansaattajan roolin.

5. Tilanne 2112

5a) Romuläjä – ongelman esittely

Ohjaaja ottaa sanansaattajan roolin, ja käyttää esim. huivia, sauvaa tms. roolitunnusta. Ohjaaja esittelee millaista vuonna 2112 on, ja mikä heidän ongelmansa on esim. seuraavin sanoin.

”Tervetuloa tulevaisuuteen menneen ajan ihmiset. Minä olen tulevaisuuden sanansaattaja ja tehtäväni on näyttää teille ongelmamme, johon toivomme teiltä apua. Jo vuosikausia olemme eläneet vanhojen meille tarpeettomien rojujen keskellä. Me emme tiedä, miksi rojut ovat täällä tai miksi niitä on levitelty kaikkialle. Emme tiedä, mitä voisimme rojulle tehdä. Historian tutkijoiden avulla olemme pystyneet nimeään niitä. Täällä on akkuja, tietokoneen näyttöjä, pleikkareita ja muita pelikoneita, puhelimia, soittimia jne. Nyt mittamme täytyi, kun löysimme jättimäisen elektroniikkaromuläjän hautautuneena maahan järven lähellä. Menemme kierrokselle, joilloin näette tilanteemme ja osatte toivottavasti ratkaista tämän meitä kohdanneen ongelman.”

5b) Tulevaisuuden kuvat -maailman luominen

Osallistajat tekevät ryhmissään still-kuvan (valokuvan), siitä miltä he kuvittelevat rannalla näyttävän. Kuvissa pitää esiintyä joko luontoa tai eläimiä.

Kuvat esitellään muille siten, että muut laittavat silmät hetkeksi kiinni ja vuorossa oleva ryhmä valmistelee tilanteen rauhassa. Merkistä muut avaavat silmänsä ja pohtivat mitä näkevät. Ohjaajan koskettaessa kuvan jäseniä olalle ja he kertovat, mitä kukin esittää.

5c) Rojuesitykset – vaikutuksien miettiminen

Ryhmät tekevät pantomiimiesitykset siitä, miten rojuläjät rannalla vaikuttavat ihmisten elämään. Jokainen ryhmä saa oman aiheen: esim. uintiretki, kalareissu, rantaleikit, pallon pelaaminen, päivällinen.

Pantomiimit esitetään vuorotellen ja muut arvaavat mitä esityksessä tapahtuu.

C) LOPETUS

6. Paluu nykyhetkeen – roolista poistuminen

Kaikki ovat piirissä silmät kiinni ja tavaavat oman nimensä takaperin siirtyen samalla nykyhetkeen. Myös ohjaaja riisuu sanansaattajan roolitunnuksen.

7. Purkukeskustelu - ajatusten purkaminen

Istutaan piirissä ja osallistujat saavat esittää ideoitaan ja ajatuksiaan mistä tulevaisuuden tilanne johtuu. Näihin kuitenkin palataan seuraavilla kerroilla, joten mitään varsinaista ratkaisua ei ole tarkoitus tässä kehittää, tarkoituksena on ajatusten purkaminen.

8. Kiertävä kivi – tunnelmat, palaute

Piiriin laitetaan kiertämään kivi. Sillä, jolla kivi on, on puheenvuoro. Vuorossa oleva voi kertoa muutamalla sanalla fiiliksistään. Lopuksi ohjaaja kiittää kaikkia.

Osa II

Tarvikkeet: kolme eriväristä palloa, lankakerää tms, taikasauva, vuorosanalaput, kivi.

A) VIRITTÄYTYMINEN TEEMAAN JA TILAAN

1. Pomppivat ketjut - keskittyminen

Osallistujat ovat piirissä, ohjaaja mukana. Piiriin laitetaan kiertämään esim. vihreä pallo siten, että pallo käy jokaisella ja palaa lopuksi ohjaajalle. Pallon saadessaan kukin kertoo valitun aiheen mukaisen asian ja heittää pallon seuraavalle (ei järjestyksessä). Kierroksen jälkeen vihreä pallo laitetaan kiertoon uudelleen, tavoitteena on, että pallo kiertää samassa järjestyksessä piirin kaikilla jäsenillä, heidän sanoessa saman asian kuin aiemmin. Tätä jatketaan kunnes tässä onnistutaan.

Sopivan ajan kuluttua otetaan seuraava pallo esim. sininen. Sininen pallo lähtee kiertämään piirissä (eri järjestyksessä kuin edellinen), jokaisen sanoessa vuorostaan valitun asian, pallon saadessaan. Sama toistuu. Kun myös sininen pallo kiertää piirissä sujuvasti, otetaan mukaan aiempi vihreä pallo. Tavoitteena on, että piirissä kiertää ainakin kaksi eri palloa yhtä aikaa, hyvänä päivänä kolme.

Harjoitusta ei jatketa jankkaamiseen asti, vaan siten että kaikilla on vielä kivaa ja aikaa ei ole kulunut liiaksi.

Pallojen asioita:

- a) mitä sähkölaitetta on käyttänyt viimeksi tai minkä on rikkonut viimeksi
- b) mitä laitetta ilman ei pärjää
- c) mistä laitteesta voisi luopua

2. Taikasauva – aiheeseen virittäytyminen, irrottelu

Ohjaajalla on taikasauva, jota heiluttaessaan hän muuttaa osallistujat esineiksi, eläimiksi,

luontokappaleiksi tai miksi haluaa. Osallistujat liikkuvat tilassa ja ohjaajan sanoessa bling! He ottavat ohjaajan valitseman roolin ja alkavat liikkua ja äännellä roolinsa mukaisesti. Rooli vaihtuu seuraavasta blingistä.

Tällä kertaa ohjaaja tai joku osallistujista valitsee rooleiksi erilaisia sähkölaitteita tai niihin liittyviä asioita tai ihmisiä esim. pölykoiria imuroiva äiti, televisio, wiin pelaaja.

3. Ryhmiin jakautuminen

Ohjaaja valitsee ryhmät viime kerran työskentelyn perusteella tai sattumanvaraisesti esim. paidan värien mukaan. Ryhmiä ei kuitenkaan voi olla enempää kuin viisi ja osallistumäärän tulee jakautua ryhmien kesken tasaisesti. Suositeltava pienryhmä koko on 3-5 hlöä.

B) AIHEEN KÄSITTELY

4. Raaka-aineesta kännykäksi

4a) Raaka-aine – pohdinta

Jokainen ryhmä saa yhden kännykän raaka-aineen (liite 1) ja miettii hetken, mistä sitä saadaan ja mihin sitä kännykässä käytetään.

4b) Tarina - konkretisointi

Ohjaaja lukee seuraavan tarinan, ryhmä reagoi aina heidän raaka-aineensa mukaisesti. Esim. poraa öljyä muoviosia varten. Ideana on, että ryhmät kuvittavat ohjaajan tarinaa omalla toiminnallaan. Kuljetusten aikana kaikki ryhmät ajavat autoa. Tarinan loppuvaiheessa kaikki yhdessä muodostavat yhden jättimäisen kännykän.

Kännykän elinkaari alkaa raaka-aineiden hankinnasta.

Hankinta: Eri puolilla maailmaa sijaitsee kaivoksia, joissa louhitaan mm. kultaa, nikkeliä, rautamalmia, hiekkaa, kalkkia ja savea. Öljynporauslautoilla ja öljykentillä porataan maan uumenista öljyä.

Nämä raaka-aineet kuljetetaan mm. laivoilla, junilla ja autoilla muualla käsiteltäväksi.

Raaka-aineiden käsittely: Jotta raaka-öljystä saadaan muovia, edessä on monta öljynjalostusvaihetta, jossa öljyä mm. puhdistetaan ja tislataan kemianlaboratorioissa. Lopputuloksena syntyy muovirakeita.

Kaivoksien raaka-aineet viedään rikastamolle, jossa niistä poistetaan epäpuhtaudet tai ylimääräiset raaka-aineet, joita ei hyödynnetä. Kulta ja nikkeli saavat liotuskäsittelyn, rautalmi erotellaan muista aineosista magneetilla. Myös hiekka, kalkki ja savi puhdistetaan ja käsitellään teollisesti.

Puhdistetut aineet kuljetetaan tehtaille ja sulattamoihin.

Osien valmistus: Kalkki ja hiekka sekoitetaan mm. soodaan ja niistä saatu massa sulatetaan lasitehtaalla korkeassa lämpötilassa, jäähtyneestä massasta saadaan näytöissä käytettävää lasia. Savisekoite muotoillaan ja poltetaan korkeassa lämpötilassa,

sen jälkeen tuote lasitetaan lasiteaineella ja näin saadaan tarvittavia keraamisia osia, joita käytetään mm. kännykän liittimissä ja virtapiireissä. Sulattamoilla rauta, nikkeli ja kulta sulatetaan ja niihin sekoitetaan tarvittaessa muita raaka-aineita ja niistä saadaan massaa, josta mm. valamalla valmistetaan tarvittavia osia ja komponentteja. Kullasta valmistetaan liittimiä ja virtapiirejä, raudasta sisäosia, johtoja ja virtapiirejä, nikkeliä käytetään akuissa. Muovirakeet sulatetaan ja massa valetaan tarvittaviksi osiksi mm. kännykän kuoriksi.

Tehtailla valmistetut osat kuljetetaan kännykkätehtaalle.

Kännykkätehtaalla osat kootaan yhteen (kaiki osallistujat muodostavat yhden ison kännykän) ja niistä syntyy myytäväksi valmis tuote.

Valmiit kännykät kuljetetaan varastoille ja myyntiin kauppoihin.

5. Fiksu/ vähemmän fiksu käyttö - yleiset käsitykset

Ryhmät tekevät esitykset, joissa on kolme osaa. Lisäksi esityksissä pitää käyttää kolmea vuorosanaa, jotka on kirjoitettu eri lapuille. Muuten ryhmät saavat toteuttaa esityksensä miten haluavat. Osa ryhmistä tekee esitykset kännykän fiksusta käytöstä ja osa vähemmän fiksusta käytöstä.

Esitys tehdään kolmesta seuraavasta aiheesta (vuorosanat perässä).

Vähemmän fiksut:

a) miksi uusi kännykkä, b) kännykän tuhlaava (ei raha) käyttö ja c) kännykkä roskiin. Käytettävät vuorosanat: vääränvärinen, heitetään pois, se tippu.

Fiksit:

a) miksi ei uutta kännykkää, b) kännykän järkevä käyttö ja c) kännykkä kiertoon. Käytettävät vuorosanat: tää on ihan hyvä, ota se irti, äidin vanha.

Esitykset esitetään vuorotellen. Lopuksi käydään läpi, olivatko esitykset totuudenmukaisia, mahdolliset kysymykset ja lisäykset.

6. Roskiinko vain? - yhteenveto

Osallistujat tekevät ryhmissä patsaan, jossa he esittävät mitä heidän mielestään kännyköille pitäisi tehdä, kun niitä ei enää käytetä. Patsaille keksitään nimet. Osallistujat tekevät patsaat vuorotellen, muut odottavat patsaan valmistumista silmät kiinni ja merkistä avaavat silmänsä. Ohjaajan merkistä osallistujat kertovat patsaan nimen.

C) LOPETUS

7. Kiertävä kivi – tunnelmat, palaute

Piiriin laitetaan kiertämään kivi. Sillä, jolla kivi on, on puheenvuoro. Vuorossa oleva voi kertoa muutamalla sanalla fiiliksistään. Lopuksi ohjaaja kiittää kaikkia.

Osa III

Tarvikkeet: kolme eriväristä palloa, lankakerää tms, taikasauva, viisauden tuolin tunnus esim. hattu, sauva, viisauden tuoli, ääniviesti (ohjaajan itse nauhoittama kts. kohta 5), pahviset televisioruutukehykset

A) VIRITTÄYTYMINEN TEEMAAN JA TILAAAN

1. Pomppivat ketjut – keskittyminen, tarpeet

Osallistujat ovat piirissä, ohjaaja mukana. Piiriin laitetaan kiertämään esim. vihreä pallo siten, että pallo käy jokaisella ja palaa lopuksi ohjaajalle. Pallon saadessaan kukin kertoo valitun aiheen mukaisen asian ja heittää pallon seuraavalle (ei järjestyksessä). Kierroksen jälkeen vihreä pallo laitetaan kiertoon uudelleen, tavoitteena on, että pallo kiertää samassa järjestyksessä piirin kaikilla jäsenillä, heidän samalla sanoen saman asian kuin aiemmin. Tätä jatketaan kunnes tässä onnistutaan.

Sitten otetaan seuraava pallo esim. sininen. Sininen pallo lähtee vuorostaan kiertämään piirissä (eri järjestyksessä kuin aiemmin), jokaisen sanoessa valitun asian, pallon saadessaan. Sama toistuu. Kun myös sininen pallo kiertää piirissä sujuvasti, otetaan mukaan aiempi vihreä pallo. Tavoitteena on, että piirissä kiertää yhtä aikaa ainakin kaksi eri palloa, hyvänä päivänä kolme.

Pallojen asioita:

- a) mitä ilman et voi elää
- a) mitä keho hengissä pysymiseen
- b) mitä sinä tarvitset pysyäksesi iloisena ja tyyväisenä

2. Taikasauva – irrottelu, ympäristövaikutukset

Ohjaajalla on taikasauva, jota heiluttaessaan hän muuttaa osallistujat esineiksi, eläimiksi, luontokappaleiksi tai miksi haluaa. Osallistujat liikkuvat tilassa ja ohjaajan sanoessa bling! He ottavat ohjaajan valitseman roolin ja alkavat liikkua ja äännellä roolinsa mukaisesti. Rooli vaihtuu seuraavasta blingistä.

Tällä kertaa ohjaaja tai joku osallistujista valitsee rooleiksi erilaisia kännykän ja muun elektroniikan aiheuttamia ympäristöongelmia esim. saastepilvi, kalakuolemat, jätekasat. Näitä voidaan tarvittaessa miettiä hetki ennen harjoitusta.

3. Ryhmiin jakautuminen

Ohjaaja valitsee ryhmät viime kerran työskentelyn perusteella tai sitten sattumanvaraisesti esim. paidan värien mukaan. Ryhmiä ei kuitenkaan voi olla enempää kuin viisi ja osallistumäärän tulee jakautua ryhmien kesken tasaisesti. Suositeltava pienryhmä koko on 3-5.

B) AIHEEN KÄSITTELY

4. Viisauden tuoli – asiantuntijuus, vaihtoehtoiset ratkaisut

Ryhmät miettivät mistä vuoden 2112 ongelmat johtuvat ja ratkaisun, mitä täällä nyt pitäisi

tehdä, jotta sadan vuoden päästä tulevaisuuden asukkailla olisi parempi elinympäristö. Jokaisesta ryhmästä yksi tai kaksi edustajaa tulee istumaan Viisauden tuoliin, hänelle annetaan vaikka karttakeppi, hattu tms. asiantuntijuuden merkiksi. Kerrottuaan ratkaisun, muut saavat kysellä asiantuntijalta tarkentavia kysymyksiä. Lopuksi ratkaisu lähetetään hattua tai keppiä pitkin tulevaisuuteen, tiedoksi, että menneisyudessa on ryhdytty ratkaisemaan tilannetta.

Ratkaisut voivat olla epätodellisiakin, niiden oikeellisuutta voidaan tarvittaessa purkaa lopuksi.

5. Viesti vuodelta 2112 – muistutus, jatkon kehittäminen

Ohjaajalla on nauhoitettuna viesti tulevaisuudesta, esim. puhelimesta, jonka hän soittaa osallistujille. Vaihtoehtoisesti hän voi lukea oheisen viestin ääneen.

”Hyvät menneisyyden ihmiset. Olette tutkineet ja nähneet millaista elämämme ja maailmamme on vuonna 2112. Olette nähneet suuren läjän ja sen aiheuttamat vahingot. Oletan, että olette selvittäneet mistä tämä johtuu. Jos tämä on aiheutunut ajassanne, pyytäisimme teiltä vielä yhtä asiaa. Tehkää jotain, jotta meidän ei tarvitsisi elää täällä suuren läjän kanssa. Kiitos menneisyyden ihmiset.”

6. Elektrovyöry – omat ratkaisut, todentaminen

Osallistujat ovat piirissä, yksi keskellä. Jokainen miettii muutaman keinon, jolla itse omassa elämässään voisi vähentää uusien laitteiden hankintaa, järkeistä käyttöä tai pidentää käyttöikää tai mitä vain, millä elektroniikan ympäristövaikutuksia voidaan vähentää.

Osallistujat ovat piirissä ja ottavat toisiaan kädestä, muuttuen elektroniikkavyöryksi. He voivat myös liikkua hivenen, heilua jne. Keskellä on yksi osallistuja, joka kertoo ratkaisun jolla elektroniikkavyöryä vähennetään. Kaikki, jotka tekevät näin, irrottavat kätensä ja vaihtavat paikkaa, keskellä olija yrittää saada itselleen paikan piiristä. Se joka jää keskelle, keksii vuorostaan uuden ratkaisun jne.

Harjoitus voidaan vetää myös siten, että ohjaaja on keskellä ja aina kun osallistujat tekevät kuten ohjaaja kertoo, he poistuvat elektroniikkavyörystä, ja vyöry pienenee joka kerta.

7. Mainokset - vaihtoehtoiset tavat, innostaminen

Ryhmät tekevät mainoksia (radio tai televisio) nykyajan ihmisille, miten he voivat vähentää syntyvän elektroniikkaromun määrää. Esitykset esitetään vuorotellen.

8. Hyvät uutiset tulevaisuudesta – vaikutusten konkretisointi

Jokainen ryhmä saa valmistella lyhyen uutispätkän, siitä miten tulevaisuus on muuttunut kun nykyajan ihmiset ovat muuttaneet tapojaan. Esitykset esitetään televisioruutukehyksiä hyödyntäen siten, että kaksi ryhmäläistä pitää televisioruutukehyksiä paikallaan ja joku/jotkut ovat kehyksen takana "tv:ssä" lukemassa uutisia.

C) LOPETUS

9. Purkukeskustelu ja lupaus – oma toiminta, yhteispohdinta

Keskustellaan draamakertojen herättämistä ajatuksista, ratkaisuihin. Lopuksi jokainen kirjoittaa paperille oman lupauksensa ympäristön puolesta. Mitä aikoo tehdä ympäristökuormituksen vähentämiseksi. Lupaukset kerätään purkkiin, ja niihin palataan sovitun ajan päästä.

Liite 1.

Joitakin kännykän raaka-aineita ja niiden käyttö

Raaka-aine	Mistä saadaan	Mitä saadaan	Missä käytetään
Öljy	Poraamalla maan alta	Muovi	Mm. kuoret
Hiekka, sooda, kalkki	Kemiallisesti, louhimalla, aavikot	Lasi	Mm. näytöt
Koboltti, litium, grafiitti, nikkeli	Avolouhos		Mm. akku
Kulta	Kaivostoiminta		Mm. liittimet, piirilevyt
Kupari, rauta, alumiini	Kaivostoiminta	Metalliseokset	Mm. kuoret ja muut pinnat, virtapiirit, johdot, liittimet
Savi	Louhinta	Keramiikka	Mm. piirilevyt, liittimet

* Suurin osa kaivostoiminnasta tehdään avolouhoksissa, jotka muokkaavat alueen ympäristöä peruuttamattomasti. Avolouhosten ympäristövaikutuksiin lukeutuvat metsäkadot, pohja- ja pintavesien saastuminen ja virtauksien muuttuminen. Kaivosjätteestä voi muodostua rikkihappoa ja liueta haitallisia raskasmetalleja. Nämä myrkyt imeytyvät luontoon ja voivat aiheuttaa ihmisille vakavia terveyshaittoja, kuten ihosairauksia ja syöpää.

Lähde:

http://luontoliitto.fi/pdf/luonto-liitto_ettista_elektroniikkaa.pdf

<http://fi.wikipedia.org>

<http://www.kuluttajavirasto.fi/fi-FI/eko-ostaja/kodin-elektroniikka/matkapuhelimet/>